

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR GERAK BENDA DENGAN
MENERAPKAN METODE PERMAINAN BENDA-BENDA
KONKRIT KELAS I SDN 17 KEMBAYAN**

ARTIKEL

Oleh:

**BAHAINI
NIM. F.34211162**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR GERAK BENDA DENGAN
MENERAPKAN METODE PERMAINAN BENDA-BENDA KONKRIT
KELAS I SDN 17 KEMBAYAN**

Bahaini, Budiman Tampubolon, Endang Uliyanti
PGSD, Universitas Tanjung Pura, Pontianak

Abstrak: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Gerak Benda dengan Menerapkan Metode Permainan Benda-Benda Konkrit Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri No 17 Tunggal Bhakti Kecamatan Kembayan Kabupaten Sanggau. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan kemampuan guru menyusun (RPP) gerak benda dan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan benda konkrit pada kelas I SDN No 17 Tunggal bhakti. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian ini mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaannya dengan fenomena lain. Berdasarkan rekapitulasi penelitian siklus I tentang hasil belajar yang belum tuntas sebanyak 26,66%, Pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran data yang diperoleh yaitu semua siswa tuntas dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Pada siklus I rata-rata hasil belajar 61,33% dan siklus II 81,33%. Jadi dari data yang diperoleh tersebut dapat diketahui bahwa dari siklus I ke siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 20,00%. Hal ini berarti pembelajaran dengan menerapkan metode permainan benda-benda konkrit pada materi gerak benda member pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa kelas I SDN No 17 Tunggal Bhakti

Kata Kunci : Peningkatan, Hasil Belajar dan Metode Permainan Benda-benda Konkrit.

Abstract: Improved Student Learning Outcomes In Motion Learning Objects by Applying Game Method Bodies In Student Class I Concrete Elementary School District No. 17 Tunggal Bhakti Kembayan the District. The purpose of this study was to describe the ability of teachers prepare (RPP) motion of objects and implementing learning by applying concrete objects in the game class I SDN No. 17 Tungal bhakti. The method used is descriptive. This study examines the shape, activity, characteristics, changes, relationships, similarities, and differences with other phenomena. Based recapitulation of the first cycle of research on learning outcomes as much as 26.66% unresolved, the second cycle was improved the learning data obtained and that all students complete the learning objectives achieved well. In the first cycle, the average learning outcomes and cycle II 61.33% 81.33%. So from the data obtained, it is known that from the first cycle to the second cycle of student learning outcomes has increased by 20.00%. This means learning to apply the method of game objects in the concrete material object motion members a considerable influence on the results of the first grade students of SDN No. 17 Tunggal Bhakti

Keywords: Improvement, Learning Outcomes and Method Objects Games Concrete.

LATAR BELAKANG

Pembelajaran IPA mencakup materi yang terkait dengan objek alam serta persoalannya. Ruang lingkup kajian IPA yaitu makhluk hidup dan proses kehidupannya, benda, dan energy dan perubahannya, serta bumi dan alam sekitarnya. Salah satu tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar siswa yang optimal. Oleh karena itu guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Ketidaktepatan dalam penggunaan model dan media akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang di sampaikan sehingga materi kurang dapat di pahami yang akan mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan hasil belajar siswa tidak memenuhi standar.

Prinsip pengajaran yang baik adalah jika proses belajar mengajar mampu mengembangkan konsep generalisasi dari bahan abstrak menjadi hal yang jelas dan nyata. Maksudnya proses belajar mengajar dapat membawa perubahan pada diri anak dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari pemahaman yang bersifat umum menjadi khusus.

Namun ditinjau dari keadaan di sekolah dasar negeri no 17 Tunggal Bhakti, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pelajaran Ilmu pengetahuan Alam. Siswa menganggap pelajaran IPA adalah pelajaran yang membosankan. Hal ini menyebabkan hasil belajar pada proses pembelajaran bermasalah. Salah satu faktor penyebab siswa merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran IPA disebabkan karena metode dan pendekatan yang digunakan oleh guru kurang mendorong siswa untuk belajar secara kondusif, sehingga penyajian materi pembelajaran oleh guru cenderung monoton.

Berdasarkan hasil penelitian di Sekolah Dasar Negeri No 17 Tunggal Bhakti kecamatan kembayan kabupaten sanggau ditemukan bahwa hasil belajar masih rendah, khususnya mengenai pemahaman gerak benda, maka peneliti tertarik menerapkan metode permainan benda-benda konkrit.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran gerak benda konkrit dengan menerapkan metode permainan benda-benda konkrit di kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 17 Tunggal Bhakti Kecamatan Kembayan?”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan kemampuan guru menyusun (RPP) gerak benda dengan menerapkan metode permainan benda konkrit dikelas I SD. Untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan guru merencanakan pembelajaran gerak benda dengan menerapkan metode permainan benda konkrit. (2) Untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan guru melaksanakan rencana pembelajaran gerak benda dengan menerapkan metode permainan benda konkrit dikelas I. (3) Untuk mendiskripsikan peningkatan perolehan nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran gerak benda dengan metode permainan benda konkrit dikelas I SD.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa dan sekolah. Adapun manfaat-manfaatnya adalah sebagai berikut : (1) Sebagai guru selaku peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan untuk mengajar mata pelajaran IPA tentang gerak benda konkrit dengan menggunakan alat peraga bola dan balok. (2) Bagi siswa sebagai upaya untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa tentang gerak benda konkrit dengan menggunakan alat peraga bola dan balok. (3) Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk memperoleh informasi bagaimana penggunaan alat peraga bola dan balok pada pembelajaran IPA pada gerak benda konkrit dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Suharsini Arikunto (2009) bahwa “hipotesa dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara, terhadap permasalahan penelitian. Sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Hipotesis tindakan merupakan alternative tindakan yang dipandang tepat untuk dilakukan dalam memecahkan masalah yang diteliti, hipotesis tindakan dinyatakan dalam bentuk pertanyaan, jika dilakukan tindakan ini maka peneliti yakin bahwa tindakan akan mampu mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapi dalam kaitannya yaitu proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam digunakan alat permainan.

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “jika guru menggunakan alat peraga bola dan balok pada pembelajaran gerak benda konkrit maka proses dan hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri No 17 Tunggal Bhakti akan meningkat. Ilmu alam(bahasa inggris, natural science; atau ilmu pengetahuan alam) adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu dimana obyeknya adalah benda-benda alam dengan hokum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapan pun.

Menurut standar isi 2006, tujuan IPA adalah: Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya. (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan , teknologi dan masyarakat. (4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. (5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. ((6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. (7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Menurut Standar isi 2006, fungsi IPA adalah : (a) Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. (b) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan Alam. (c) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu

ciptaan Tuhan. (d) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan ke SMP/MTS.

Ruang lingkup kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut : (1) Mahluk hidup dan proses kehidupan yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatannya. (2) Benda/ materi sifat-sifat dan kegunaan meliputi cair, padat dan gas. (3) Energy dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana. (4) Bumi dan Alam semesta meliputi tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit.

Faktor-faktor yang mempengaruhi Pembelajaran IPA diantaranya sebagai berikut :

(1) Faktor Guru. Setiap guru mempunyai pola mengajar sendiri-sendiri. Pola mengajar ini tercermin dalam tingkah laku pada waktu pelaksanaan pembelajaran. Dianne lapp, dkk(1997:1) menamakan pola umum tingkah laku mengajar yang dimiliki guru dengan istilah “Gaya Mengajar atau Teaching Style”. Gaya mengajar ini mencerminkan bagaimana pelaksanaan pembelajaran guru yang bersangkutan, yang dipengaruhi oleh pandangannya sendiri tentang mengajar, konsep-konsep psikologi yang digunakan, serta kurikulum yang dilaksanakan. (2) Faktor siswa.

Setiap siswa mempunyai keragaman dalam hal kecakapan maupun kepribadian. Kecakapan yang dimiliki masing-masing siswa meliputi kecakapan potensial yang memungkinkan dapat dikembangkan, seperti bakat dan kecerdasan, maupun kecakapan yang diperoleh dari hasil belajar. (3) Faktor kurikulum. Secara sederhana arti kurikulum dalam kajian ini menggambarkan pada isi atau pelajaran dan pola interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Materi pembelajaran sebagai isi kurikulum mengacu pada tujuan yang hendak dicapai. Demikian pula pola interaksi guru-siswa. (4) Faktor lingkungan Novak dan Gowin (1984:6) mengistilahkan lingkungan fisik tempat belajar dengan istilah “Millieu”, yang berarti konteks terjadinya pengalaman belajar. Lingkungan ini meliputi keadaan ruangan, tata ruang, dan berbagi situasi fisik yang ada disekitar kelas atau sekitar tempat berlangsungnya proses pembelajaran. Lingkungan inipun dapat mempengaruhi situasi belajar.

Menurut Pupuh Faturrohman dan Sobry Sutikno, (2010: 15) “Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “mengajar” sendiri berarti pelajaran. Jadi metode mengajar adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan”. Selanjutnya Sumiati dan Asra (2009: 97) menambahkan “metode pembelajaran dapat diartikan benar-benar sebagai metode, tetapi dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan dan atau strategi yang dipilih, misalnya metode tanya jawab, diskusi, eksperimen, dan pendekatan beberapa model pembelajaran”.

Menurut Claparade aktivitas bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti : keinginan untuk menjadi Presiden, Raja, atau Permaisuri dan lain-lain.

Jean Piaget (1988:44) menyatakan bahwa salah satu dasar proses mental menuju kepada pertumbuhan intelektual adalah dengan bermain, sebab siswa tidak akan

merasa menghadapi kesukaran apabila diajak dalam bentuk permainan. (*sumber artikel, <http://gudang.makalah.blogspot>*)

Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai (sersan). Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi dinamis (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses. Metode permainan dalam pembelajaran dapat dilakukan untuk mengembangkan konsep atau untuk mengevaluasi. Permainan pada pembelajaran sebaiknya dirancang dahulu baik skenario maupun alat-alat permainannya.

Kelebihan dan kekurangan metode permainan: Kelebihan: (a) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan setiap anak bisa berekspresi tanpa ada tekanan. (b) Merupakan media untuk mencoba diri berbuat nyata secara aktif, sehingga anak melatih kemampuannya sendiri. (c) Guru dapat mengetahui kemampuan setiap anak pada pembelajaran IPA, sehingga guru dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya. (d) Media bagi guru dan siswa dalam mengembangkan diri sesuai dengan kapasitasnya.

Kelemahan: (a) Permainan dapat membuat suasana gaduh sehingga mengganggu ketenangan kelas lain. (b) Memerlukan banyak waktu, karena guru harus memperagakan benda konkrit satu persatu kepada anak. (c) Tidak semua materi dapat disajikan dengan metode permainan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar. Ditujuk untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia. Penelitian ini mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaannya dengan fenomena lain.

Agar dapat memperoleh hasil penelitian yang sesuai harapan maka Bentuk Penelitian yang dilakukan adalah PTK.

Penelitian tindakan (action research) merupakan penelitian yang diarahkan pada mengadakan pemecahan masalah atau perbaikan. Guru-guru mengadakan pemecahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi dalam kelas, kepala sekolah mengadakan perbaikan terhadap manajemen sekolahnya. Penelitian ini difokuskan kepada perbaikan proses maupun peningkatan hasil kegiatan. Penelitian tindakan juga biasa dilakukan dengan meminta bantuan seorang konsultan atau pakar dari luar. Penelitian tindakan demikian diklasifikasikan sebagai penelitian tindakan kolaboratif atau collaborative action research (Oja & Sumarjan, 1989, stinger, 1996).

Sifat penelitian tindakan kelas adalah kolaboratif. Model penelitian tindakan kelas kolaboratif melibatkan beberapa pihak, baik guru, kepala sekolah, maupun dosen/peneliti dari perguruan tinggi secara simultan atau serempak. Tempat penelitiannya adalah Sekolah Dasar Negeri No 17 Tunggal Bhakti Kecamatan kembayan kabupaten Sanggau. Berdasarkan metode penelitian yang dilaksanakan maka subjek penelitian ini adalah sebagai berikut : (a) Siswa kelas I SDN no 17 Tunggal Bhakti yang berjumlah 15 Orang , dengan komposisi 9 laki-laki dan 6

perempuan. (b) Guru sebagai peneliti yang melaksanakan penelitian tindakan kelas. (c) Guru yang mengamati dan menilai hasil tindakan kelas yang dilaksanakan oleh guru peneliti.

Data penelitian yang dikumpulkan adalah : (1) Skor kemampuan guru dalam menyusun RPP dengan menggunakan metode permainan benda-benda konkrit. (2) Skor kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan benda-benda konkrit. (3) Data nilai hasil belajar aspek kognitif pada materi gerak benda dengan menerapkan metode permainan benda-benda konkrit pada siswa kelas I SDN No 17 Tunggal Bhakti. adapun data-data tersebut bersumber dari guru (peneliti) yang melaksanakan pembelajaran gerak benda dari siswa yang diberikan pembelajaran gerak benda.

Teknik pengumpulan data penelitian itu adalah (a) Teknik observasi langsung. Teknik observasi langsung merupakan suatu cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mempergunakan pengamatan terhadap objek secara langsung ke lapangan. Pengamatan dilakukan oleh kolaborator. Menurut Hadari Nawawi (2007: 100) bahwa: “teknik observasi langsung adalah observasi yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang diselidiki”. Berdasarkan pendapat tersebut berarti bahwa teknik adalah cara untuk mendapatkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala yang tampak pada objek penelitian dimana pelaksanaan langsung di SD Negeri 17 Tunggal Bhakti kecamatan kembayan kabupaten sangau. (b) Teknik pengukuran. Teknik lain yang biasa digunakan dalam penelitian adalah teknik pengukuran. Menurut Nana Syaodih Sukma Dinata, (2010 : 222) “Teknik ini berbeda dengan teknik pengumpulan data (teknik observasi) teknik pengukuran bersifat mengukur, karena menggunakan instrumen standar atau telah distandarisasikan dan menghasilkan data hasil pengukuran berbentuk angka-angka”. Secara garis lebih rinci perbedaan antara instrumen pengumpulan data (non tes) dengan instrumen pengukuran data (tes).

Sesuai dengan teknik pengumpulan data, maka alat pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini adalah : 1) Lembar observasi digunakan sebagai dasar atas pengumpul data pada teknik observasi langsung, lembar observasi terdiri dari : (a) Lembar observasi penilaian RPP, (b) Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. (c) Alat pengukuran data untuk teknik pengukuran adalah tes. Ini dilaksanakan setiap siklus untuk mengukur aspek kognitif tentang materi gerak benda.

Analisis Data

Untuk menjawab sub masalah satu tentang peningkatan kemampuan guru menyusun RPP, data dianalisis dengan perhitungan rata-rata dengan rumus :

$$X = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah aspek pengamatan}}$$

Untuk menjawab sub masalah no dua tentang meningkatkan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran gerak benda. Data dianalisis dengan perhitungan rumus :

$$X = \frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Jumlah aspek pengamatan}}$$

Untuk menjawab sub masalah no tiga tentang peningkatan nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran gerak benda. Data dianalisis dengan perhitungan rata-rata dan

presentase rata-rata nilai dihitung dengan rumus : $\bar{X} = \frac{\sum fx}{\sum f}$

keterangan :

\bar{X} = nilai rata-rata

\sum = jumlah

$\sum f$ = nilai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan metode permainan benda-benda konkrit. (1) tahap Perencanaan, pada tahap ini peneliti merancang RPP sebagai tindakan awal dalam penelitian, termasuk rancangan penggunaan metodenya, materi ajar dan alat evaluasi (IPKG I). (2) Tahap Pelaksanaan, Penelitian PTK dilaksanakan pada peserta didik kelas I SDN No 17 Tunggal Bhakti. Pada pelaksanaan tindakan , peneliti melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang gerak benda melalui pembelajaran langsung dengan menerapkan metode permainan benda-benda konkrit dengan menggunakan skor IPKG 2.

PEMBAHASAN

Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas siklus I dan siklus II dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel Rekapitulasi kemampuan guru merencanakan pembelajaran (IPKG 1) siklus I dan siklus II.

No	Aspek yang Diamati	Skor (%)	
		Siklus 1	Siklus II
A	Perumusan Tujuan Pembelajaran		
1	Kejelasan rumusan	2	3
2	Kelengkapan cakupan rumusan	2	3
3	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	2	4
	Rata-rata Skor A=	2	3,3
B	Pemilihan dan Pengorganisasian MateriAjar		
1	Kesesuaian dengan tujuan Pembelajaran	2	4

2	Keruntutan dan sistematika materi	3	4
3	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu	3	4
	Rata-rata Skor B=	2,66	4
C	Pemilihan sumber Belajar/ Media Pembelajaran		
1	Kesesuaian sumber Belajar /Media pembelajaran dengan Tujuan pembelajaran	2	4
2	Kesesuaian sumber Belajar/ media pembelajaran dengan materi pembelajaran	3	4
3	Kesesuaian sumber Belajar/ media pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran	3	4
	Rata-rata Skor C =	2,66	4
D	Sekenario / kegiatan Pembelajaran		
1	Kesesuaian Strategi dan Metode dengan tujuan pembelajaran	3	3
2	Kesesuaian Srtategi dan Metode dengan Materi Pembelajaran	3	4
3	Kesesuaian strategi dan Metode dengan karakteristik peserta didik	2	3
4	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran dan kesesuaian dengan alokasi waktu.	3	4
	Rata-rata Skor D =	2,75	3,5
E	Penilaian Hasil Belajar		
1	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	3	4
2	Kejelasan prosedur penilaian	3	4
3	Kelengkapan Instrumen	3	4
	Rata-rata skor E=	3	4
	Skor total A+B+C+D+E =	13,07	18,60
	Skor IPKG I	2,61	3,72

Tabel rekapitulasi kemampuan guru melaksanakan pembelajaran (IPKG 2) siklus I dan siklus II

No	Aspek yang dinilai	Skor %	
		Siklus I	Siklus II
1	PRA PEMBELAJARAN		
1	Kesiapan ruangan, alat, dan media pembelajaran	2	4
2	Memeriksa Kesiapan siswa	2	4
	Rata-rata Skor I=	2	4
II	MEMBUKA PEMBELAJARAN		
1	Melakukan kegiatan Apersepsi	2	4
2	Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan	3	4
	Rata-rata Skor II =	2,5	4
III	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN		
A	Penguasaan Materi Pembelajaran		
1	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	2	4
2	Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan	2	3
3	Menyampaikan materi sesuai dengan hierarki belajar	3	4
4	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	2	3
	Rata-rata Skor A =	2,25	3,5
B	Pendekatan/Strategi Pembelajaran		
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai	2	4
2	Melaksanakan pembelajaran dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	2	3
3	Melaksanakan pembelajaran secara runtun	3	4
4	Menguasai kelas	3	4
5	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	2	3
6	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan timbulnya kebiasaan positif	3	3

7	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan	3	3
	Rata- rata Skor B=	2,57	4.0
C	Pemanfaatan Media pembelajaran / Sumber Belajar		
1	Menunjukkan ketrampilan penggunaan media	3	4
2	Menghasilkan pesan yang menarik	3	3
3	Menggunakan media dengan efektif dan efisien	3	4
4	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	3	4
	Rata-rata Skor C =	3	3,75
D	Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa		
1	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	3	4
2	Merespon positif partisipasi siswa	3	4
3	Memfasilitasi terjadinya interaksi guru, siswa dan sumber belajar	2	4
4	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	3	4
5	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif	2	3
6	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	3	4
	Rata-rata Skor D =	2,66	3,83
E	Penilaian Proses dan hasil belajar		
1	Memantau kemampuan belajar	3	4
2	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	3	4
	Rata-rata Skor E =	3	4
F	Penggunaan bahasa		
1	Menggunakan bahasa lisan secara lisan dan lancar	2	4
2	Menggunakan bahasa tulis dengan baik dan benar	3	4
3	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	3	4
	Rata-rata Skor F =	2,66	4
	Jumlah Rata-rata skor (A+B+C+D+E+F) =	16,14	19,08

	Rata-rata Skor III =	2,69	3,18
IV	PENUTUP		
1	Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa	2	4
2	Menyusun rangkuman tindak lanjut	2	4
	Rata- rata Skor IV =	2	4
	Skor Total (I+II+III + IV) =	9,19	15,84
	Rata-rata Skor IPKG 2 =	2,29	3,96

Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa siklus I dan siklus II

Nilai	Siklus I			Siklus II		
	F	fx	%	f	fx	%
10	-	-	-	-	-	-
20	-	-	-	-	-	-
30	-	-	-	-	-	-
40	-	-	-	-	-	-
50	4	200	26,66	-	-	-
60	7	420	46,66	2	120	13,33
70	2	140	13,33	2	140	13,33
80	2	160	13,33	3	240	20
90	-	-	-	8	720	53,33
100	-	-	-	-	-	-
Σ	15	920		15	1220	

Rata-rata		61,33			81,33	
Rata-rata siklus I : 61,33				Rata-rata siklus II : 81,33		

Berdasarkan rekapitulasi penelitian siklus I tentang hasil belajar yang belum tuntas sebanyak 26,66%,

Pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran data yang diperoleh yaitu semua siswa tuntas dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Pada siklus I rata-rata hasil belajar 61,33% dan siklus II 81,33%. Jadi dari data yang diperoleh tersebut dapat diketahui bahwa dari siklus I ke siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 20,00%

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dalam penelitian tentang peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran gerak benda menggunakan media permainan benda konkrit pada siswa kelas 1 SDN No 17 Tunggal Bhakti kecamatan kembayan kabupaten sanggau dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Peningkatan perencanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang gerak benda dengan menerapkan metode permainan benda-benda konkrit untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan guru dengan baik, terbukti dengan melihat persentasi rata-rata siklus I sebesar 2,61%, dan pada siklus II 3,72% . jadi terdapat peningkatan pada perencanaan pembelajaran sebanyak 1,11%. (2) Peningkatan proses pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang gerak benda dengan menerapkan metode permainan benda-benda konkrit untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan guru dengan baik, terbukti dengan melihat persentasi rata-rata siklus I sebesar 2,29%, dan pada siklus II 3,96%. Jadi terdapat peningkatan pada proses pembelajaran sebanyak 1,67%. (3) Hasil belajar setelah penerapan metode permainan benda-benda konkrit mencapai standar ketuntasan minimum sekolah yaitu 60% terbukti presentase hasil belajar pada siklus I rata rata 61,33 % dan pada siklus ke II 81,33 %. Jadi terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa sebanyak 20,00%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak benda dipengaruhi oleh metode yang digunakan dalam pembelajaran itu sendiri.

SARAN

Berdasarkan beberapa kesimpulan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu : (1) Pada setiap kegiatan pembelajaran guru hendaknya selalu membuat perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran guna meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam. (2) Guru diharapkan mampu menguasai materi pelajaran secara maksimal serta menciptakan kondisi kelas yang menarik dan menyenangkan. (3) Pemilihan metode yang sesuai dengan materi dalam proses pembelajaran sangat penting dilakukan.

Daftar pustaka

- Asrori Mohammad (2011) *Penelitian tindakan kelas*, CV Wacana Prima
- Aunurrahman (2008) *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta
- Agus .S (2003) *Tinjauan tentang pengertian IPA* [http://id.wikipedia.wiki/ ilmu alam](http://id.wikipedia.wiki/ilmu%20alam) (online). Diakses tanggal 25 februari 2013
- Aristoteles Plato danfrabel, *kapita selekta*, Jakarta 2008
- Asrori Mohamad (2009) *Penelitian tindakan kelas*, Bandung: CV wacana prima
- BNSP (2006) *Standar isi Jakarta: Mendiknas*
- Claparade, *Kapita selekta*, Jakarta 2008
- Dimyati dan Mujiono (2006) *Belajar dan pembelajaran*, Jakarta rineka cipta
- Fathurrohman Pupuh, Sutikno Sobry M, (2007) *strategi belajar mengajar melalui penanaman konsep umum & komsep Islam*, Bandung rafika Aditama
- Hamalik, *Hasil Belajar* , dalam <http://www.sarjanaku.com> (online) diakses tanggal 25 februari 2013
- Maxim W George (1992) *kapita selekta*, jakarta 2008
- Nawawi, hadari. (1998). *Metode penelitian bidang social*. Yogyakarta: Gajahmada University Press
- Nasution , *hasil belajar* <http://www.sarjanaku.com> (online) diakses tanggal 25 februari 2013
- Kemmis, Stephen & Taggart, Robin (1998). *The action Research Planner*. Victoria, Australia: Deakin University
- Saminanto (2012) *Ayo Praktik PTK*, semarang sagha grafika
- Sumiati, Asra (2009) *Metode Pembelajaran*, Bandung, CV Wacana Prima
- Suyadi (2012) *Panduan Penelitian tindakan kelas*, Jogjakarta : Diva Pers
- Sukmadinata syahidin nana (2010) *metode penelitian pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tecjk Laurence, *kapita selekta*, Jakarta 2008
- Wiriaatmadja Rochiati, (2009) *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.